

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi, analisis penggunaan *framework CodeIgniter* untuk pemrograman pada sisi *server* dan *Android SDK* untuk pemrograman pada sisi *mobile*, perbandingan fitur Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada, dan gambaran tentang Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi maya ialah hanya tampaknya ada, tetapi nyatanya tidak ada; hanya ada dalam angan-angan; khayalan. Konsep dari aplikasi ini merupakan permainan yang memelihara hewan peliharaan secara maya.

2.1 Tamagotchi

Suatu hewan peliharaan digital atau yang dikenal juga sebagai hewan *virtual* adalah jenis pendamping manusia buatan. Mereka biasanya disimpan untuk persahabatan atau penghibur. Orang mungkin menyimpan hewan peliharaan digital sebagai pengganti hewan peliharaan yang nyata.

Hewan peliharaan digital tidak memiliki bentuk fisik konkret lain dari perangkat keras. Interaksi dengan hewan peliharaan *virtual* mungkin tidak memiliki orientasi tujuan. Jika ya, maka pengguna harus tetap hidup selama mungkin dan sering membantu untuk tumbuh

menjadi bentuk yang lebih baik. Menjaga hewan peliharaan yang hidup dan berkembang seringkali memerlukan 'makan', perawatan dan bermain dengan hewan peliharaan. Jika interaksi tidak berorientasi tujuan, pengguna dapat menjelajahi karakter hewan peliharaan dan menikmati perasaan untuk membangun hubungan dengan hewan tersebut. Hewan peliharaan digital dapat berupa simulasi binatang nyata, seperti dalam seri *Petz* atau seperti *Tamagotchi* (Rollings, 2003). Tidak seperti simulasi biologis, peliharaan *virtual* biasanya tidak mereproduksi. Mereka umumnya tidak mati (Rollings, 2003).

2.2 Neopets

Neopets adalah website hewan peliharaan *virtual* yang diluncurkan oleh Adam Powell dan Donna Williams pada tanggal 15 November 1999. Pengunjung dapat membuat akun, hewan peliharaan *virtual* sendiri ("*Neopets*"), dan membelikan mereka makanan, mainan, pakaian, dan aksesoris lain yang menggunakan mata uang dalam *game virtual*, yang bisa didapatkan dengan bermain *game* di situs atau dibeli dengan mata uang pada dunia nyata.

Situs hewan peliharaan *virtual* biasanya bebas untuk dimainkan dan dapat diakses oleh semua yang mendaftar. Situs tersebut dapat diakses melalui *browser web* dan sering termasuk dalam kategori komunitas *virtual*, seperti *Neopia*, *Neopets*. Di dunia ini, dapat bermain *game* untuk mendapatkan uang *virtual*, yang biasanya digunakan untuk barang-barang dan makanan untuk hewan peliharaan *virtual*.

2.3 Marapets

Marapets adalah sebuah situs permainan hewan peliharaan, di mana Anda menyesuaikan boneka Anda dengan berdandan pakaian dan aksesoris, pengguna dapat mendapatkan poin dari permainan *flash* dan permainan *web* yang dapat dimainkan dan hewan peliharaan yang dapat dirawat. Permainan ini memiliki tiga mata uang - MP, BP dan RP, MP adalah mata uang utama *Marada*. Anda perlu *Marapoints* untuk melakukan banyak hal di situs hewan peliharaan, seperti merawat hewan peliharaan *online* anda dan membeli pakaian untuk berdandan. Terdapat bagian permainan *online* gratis yang akan memberi MP, termasuk permainan *arcade*, permainan teka-teki, permainan kartu, permainan kasino, permainan *virtual*, pencarian permainan, permainan misi, permainan olahraga, permainan menembak, permainan keberuntungan, strategi permainan, permainan berdandan, permainan *flash* dan banyak lagi.

2.4 Bird Land 2.0

Bird Land 2.0 adalah permainan hewan peliharaan *virtual* untuk *Android* di mana pengguna perlu mengurus sebuah kandang burung. Pertama-tama, membeli burung bayi di toko dan kemudian membeli barang untuk menghias kandang. Pengguna dapat menggelitik mereka untuk membuat mereka bahagia dan memastikan bahwa mereka memiliki cukup makanan. Dengan alat, burung dapat berkembang biak dari burung muda menjadi dewasa.

2.5 Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi (Walkin' pet)

Permainan peliharaan berbasis sosial dan lokasi merupakan permainan hewan peliharaan *virtual* untuk *android* yang memungkinkan pengguna untuk mengurus hewan peliharaan dengan nyata, yakni harus menuju suatu tempat makan untuk memberi makan, menuju tempat hiburan untuk mengajak bermain dan sebagainya. Pengguna dapat membeli barang seperti makanan dari toko *virtual* dan mengupayakan kondisi peliharaan *virtual* tetap terjaga. Pengguna juga dapat berinteraksi dan melihat status dari pengguna yang lain.

Salah satu *framework* yang dapat digunakan dalam pembangunan *web service* dalam pembuatan aplikasi permainan peliharaan berbasis sosial dan lokasi adalah *CodeIgniter*(CI). Suryanegara melakukan analisis perbandingan terhadap *framework CodeIgniter* dan *CakePHP* yang diimplementasikan dalam pembangunan aplikasi *web CMS (Content Management System)* berdasarkan beberapa parameter pengujian, yaitu: arsitektur, ketersediaan fitur (*authentication, validation, pagination, template system*) dan performansi *framework*. Hasilnya performansi aplikasi *web* yang dihasilkan dengan penggunaan *CodeIgniter* lebih baik dibandingkan dengan *CakePHP*.

Pada aplikasi permainan peliharaan berbasis sosial dan lokasi, pembangunan aplikasi *mobile* dilakukan pada platform *Android*. *Android* merupakan sebuah aplikasi *framework*, sehingga programmer dapat menggunakan beberapa fungsi yang telah disediakan (Nizar, 2010). Dalam pengembangan aplikasi *android* juga telah

disediakan *Software Development kit* yang lengkap termasuk *device emulator*, *tools* untuk *debugging*, *profiling* memori dan performa, *plugin* untuk Eclipse IDE.

Tabel 2.1. Perbandingan aplikasi

Fitur	Neopets	Marapets	Bird Land 2.0	Tamagotchi	Walkin' pet
Basis data Pengguna	√	√	√	-	√
Pesan pribadi	√	√	-	-	√
Integrasi jejaring sosial	-	-	-	-	√
Integrasi Lokasi	-	-	-	-	√
Android	-	-	-	-	√

Pada bab tinjauan pustaka ini telah dibahas mengenai pustaka yang digunakan penulis. Pada bab selanjutnya, yaitu bab landasan teori, akan dijelaskan teori yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam membangun sistem.